

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	6
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Kerangka Konseptual.....	8
2.1.1 Pemaknaan bagi manusia.....	10
2.1.2 Komunitas dalam masyarakat.....	12
2.1.3 Game Online.....	13
2.1.4 Konvergensi Media.....	15
2.2 Kerangka Teoritik	15
2.2.1 Fenomenologi Transendental Husserl.....	18
2.2.2 Teori Konstruksi Sosial.....	22
2.3 Kerangka Pemikiran.....	23
2.4 Penelitian Sebelumnya.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Desain Penelitian.....	25
3.1.1 Fenomenologi.....	28
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian.....	28
3.2.1 Subjek Penelitian.....	30
3.2.2 Objek Penelitian.....	30
3.2.3 Tempat Penelitian.....	30

3.3 Pengumpulan Data.....	30
3.4 Teknik Analisis Data.....	32
3.5 Keabsahaan data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Profil Informan.....	35
4.2 Hasil Penelitian.....	40
4.3 Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP DAN KESIMPULAN	
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Implikasi.....	77
5.3 Rekomendasi.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN	
Matriks Penelitian.....	82
Tabel Cek Plagiarisme	89
Pedoman Wawancara	95
Hasil Wawancara	98
Tabel Hasil Penelitian	157

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1	
Kerangka Pemikiran (Sumber: Penelitian)	21